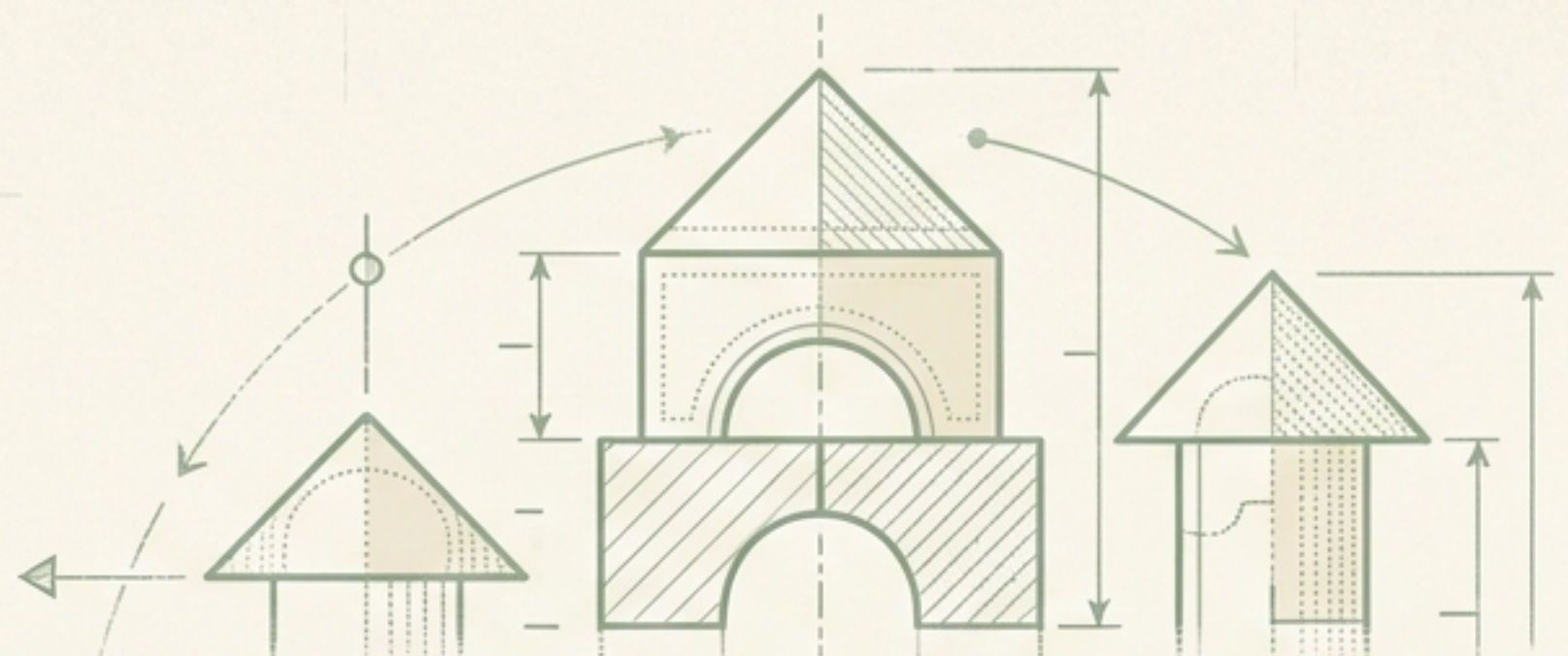
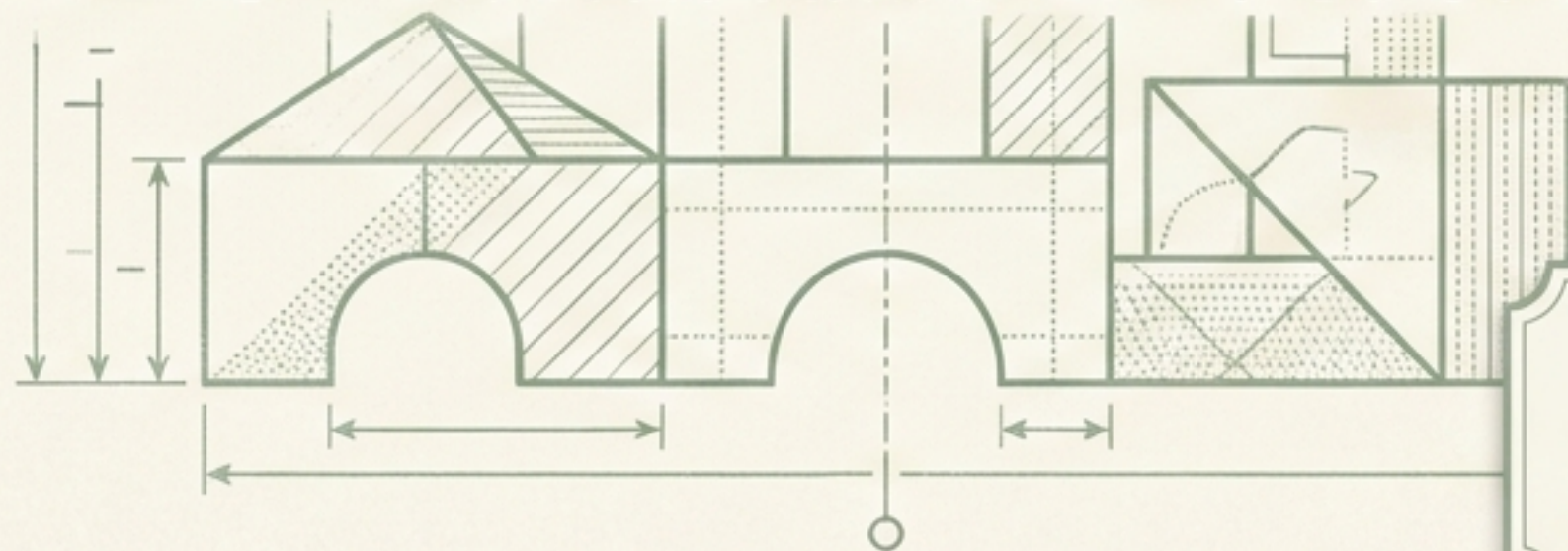




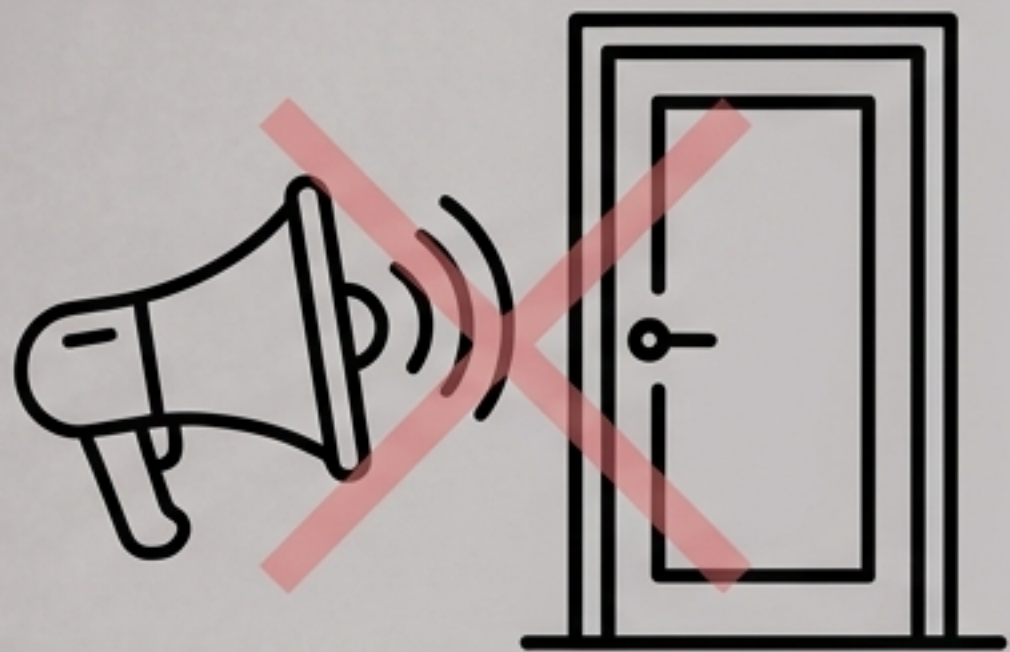
語言鷹架建築藍圖

從單詞到短句：幼兒語言發展的日常引導高階操作手冊



核心策略：拆解、
鷹架、無痕引導

語言訓練不是在逼迫孩子說話



錯誤認知

不斷要求孩子「跟著我唸」、「你說一次」，將對話變成考試。



核心心法

我們是在經營一個「他必須溝通的情境」。
透過視覺提示與聽覺鷹架，幫助大腦降低認知負荷，讓孩子自然地將語言「拼」起來。



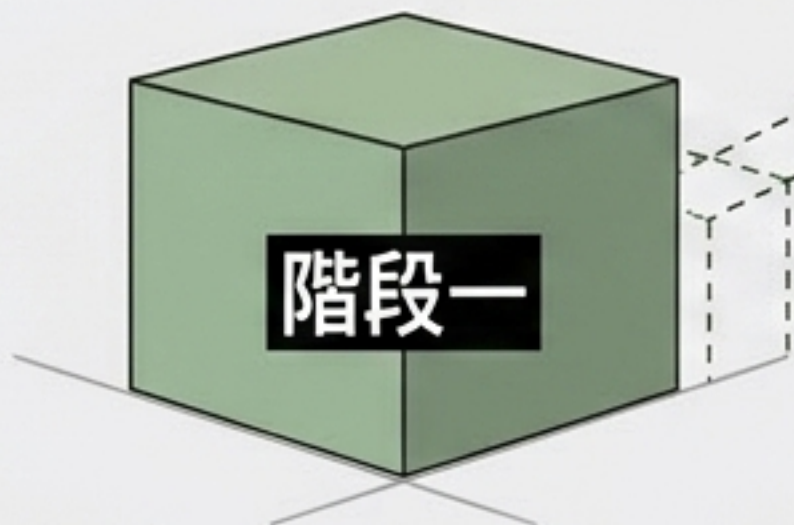
孩子目前已有基礎句型能力（如：「鱷魚騎腳踏車」三詞句）。
我們現在的任務，是幫他搭建通往「複雜語法」與「社交互動」的橋樑。

能力階梯模型：語言建築的三個階段

名詞連結 (A和B)

建立複數物件的表達習慣。

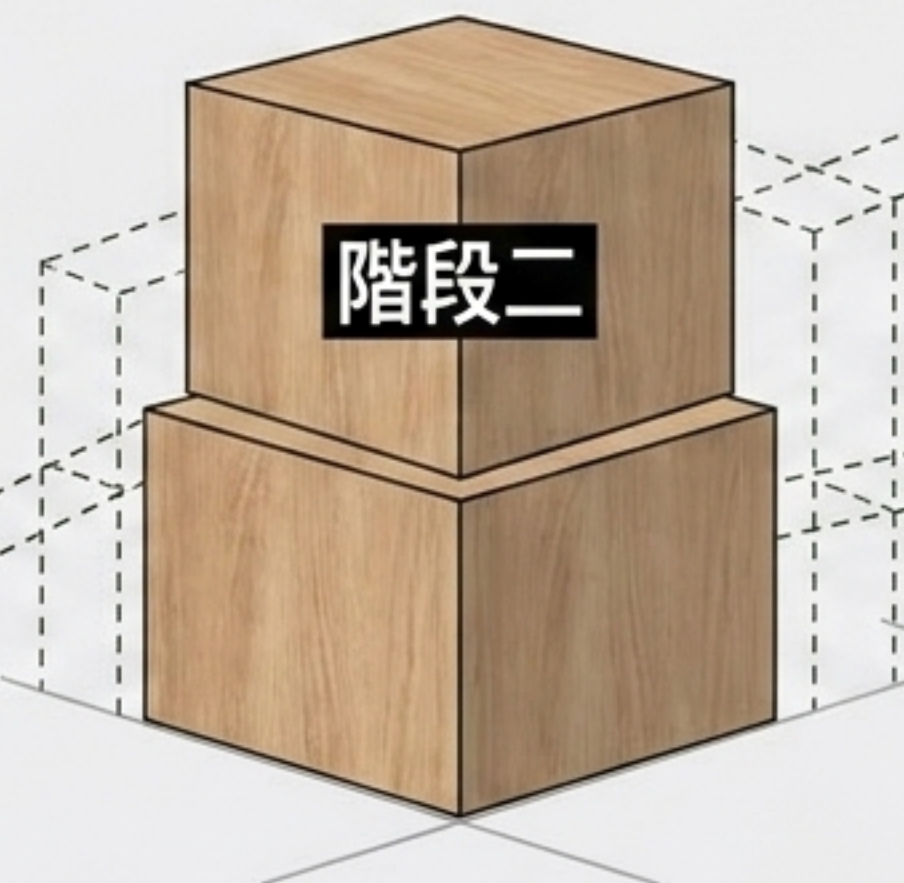
情境：日常生活物品（盤子、椅子、衣服）。



形容詞疊加 (大小與多少)

引入相對概念與數量。

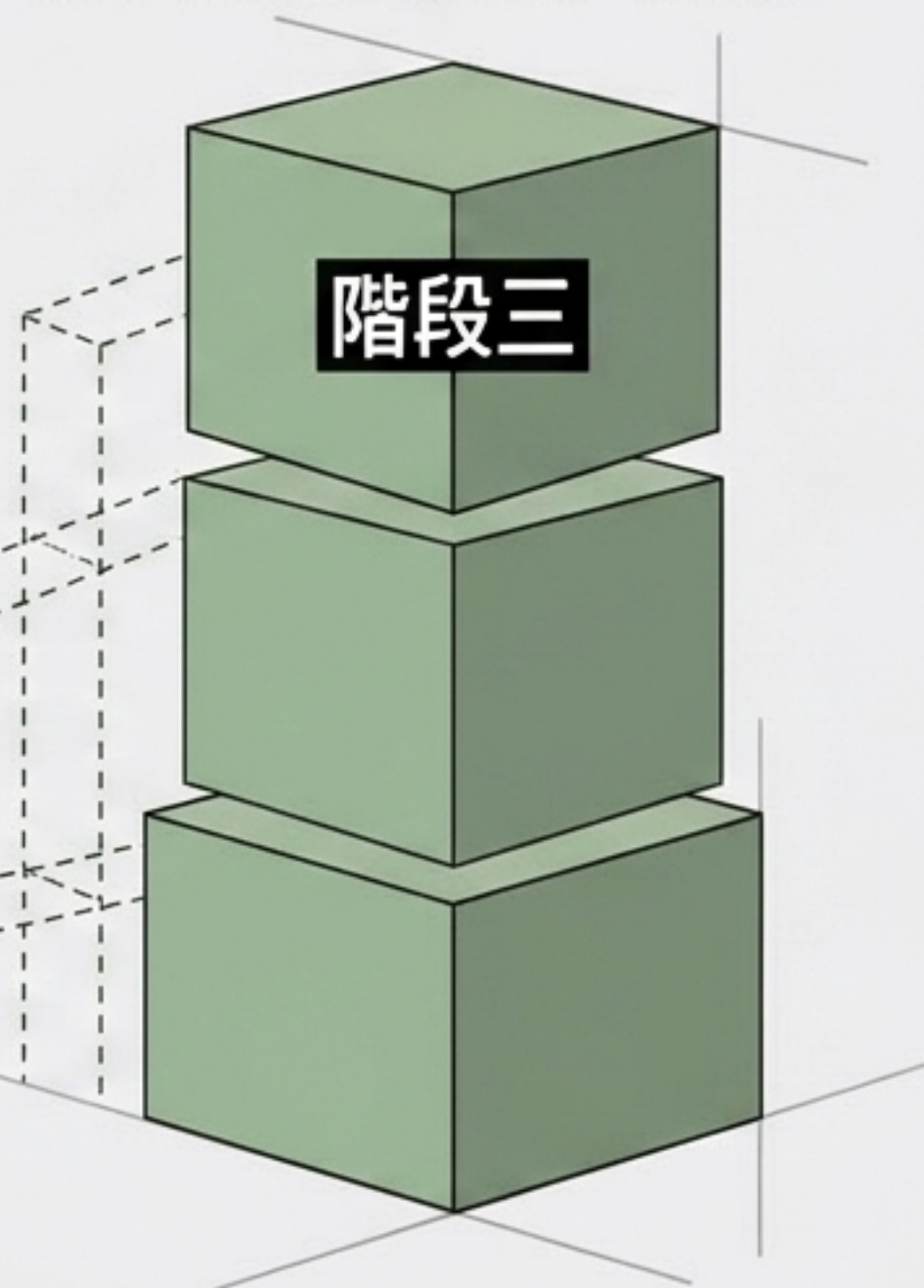
情境：視覺化落差（大袋子/小袋子、魚多一點/少一點）。



社交問句 (我可以...嗎)

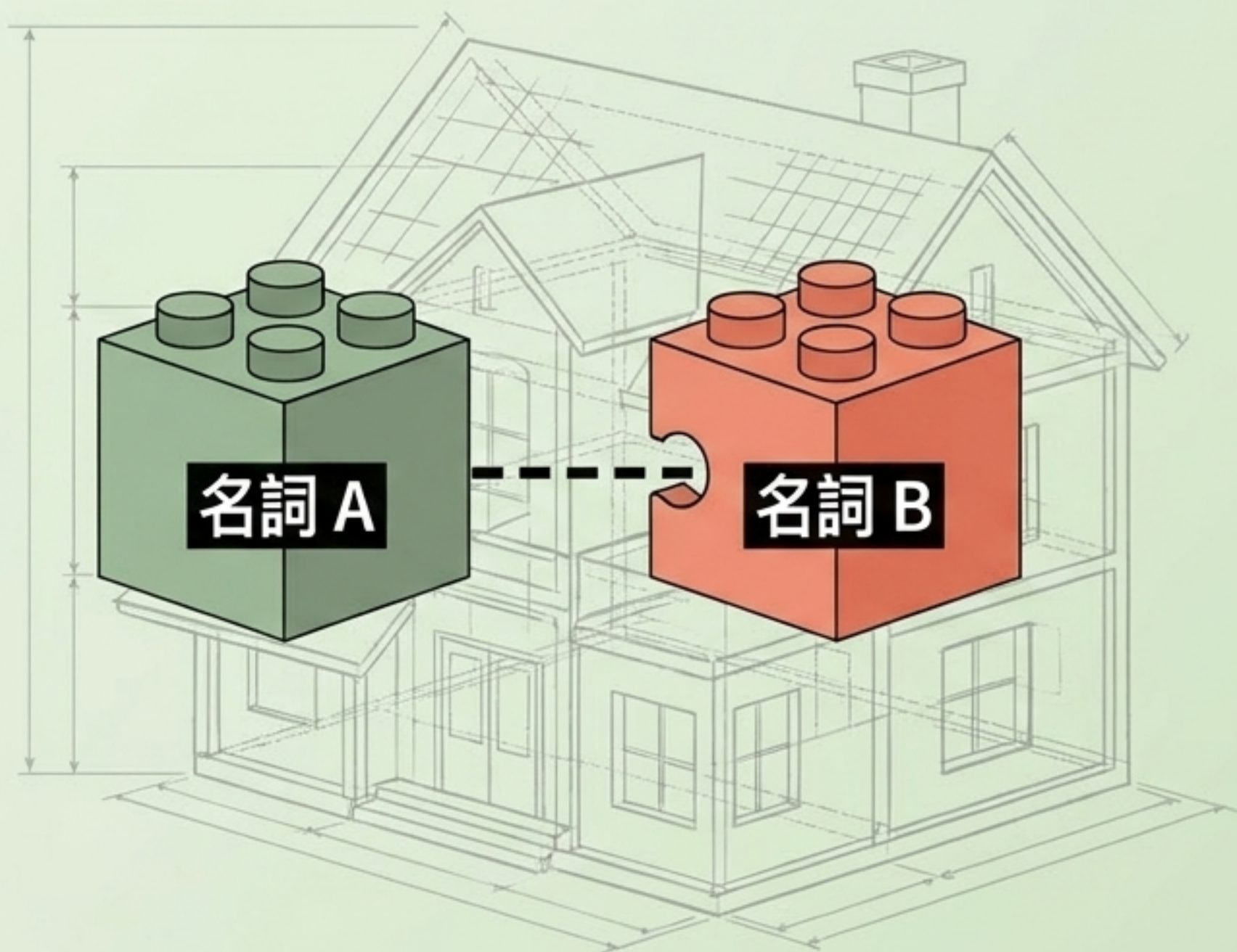
挑戰最高難度的互動語法。

情境：創造需求（吃優格、拿餅乾）。



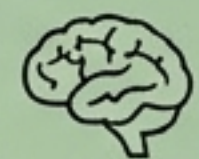
階段一：精準拆解目標，專注於「名詞連結」

當我們希望孩子拿兩個拼圖給媽媽時，
不需要要求他講出完整的「我要拿兩個拼圖給媽媽」。



拆解目標

將龐大的句型拆開。只要孩子能意識到「這是兩個東西」，並能穩定說出「A 和 B」，任務就達標。



認知餘裕

把完整劇情留給大人說，孩子的腦力只需專注於處理目標詞彙。

引導工具箱：「和（漢）」的延音橋樑

盤子

漢（和）

椅子

誇張拉長音

如果孩子沒有跟著說，大人要主動示範。將連接詞誇張地拉長（像哼歌一樣），例如：「盤子～漢～～椅子」。

製造停頓點（Wait Time）

拉長音後給予微小的停頓。這座「橋樑」為孩子的大腦爭取了處理資訊的時間，讓他能自然接上第二個名詞。

注意力引導決策樹 (Attention Cue Flowchart)

情境：孩子眼神飄移、手在摸別的玩具，節奏跑掉時。

該直接要求
他開口嗎？

NO

阻斷與重置

暫停給予物品。將目標物（如兩個拼圖）拿在手中，扣留。

建立視線

將物品舉至大人的臉部高度(成注視)，等待孩子的眼神對焦。

聽覺輸入

當他看著物品時，精準丟出詞彙：「盤子、椅子」。

交付任務

孩子順利接手，並完成連續動作（拿給媽媽）。

日常情境代換公式： 讓語言在生活中發生



嚴守熟悉度原則：連接詞兩端的名詞，必須是孩子極度熟悉的物品（常吃、常玩、常穿）。不要在訓練句型時，同時教新單字（避免用他不熟的「泡泡」）。



情境 A：洗澡時間 (Bath Time)

公式：[衣服] + ～漢～ + [褲子]

操作：拿完之後才能出發去洗澡。



情境 B：辦家家酒 (Play Time)

公式：[盤子] + ～漢～ + [椅子]

操作：等他拼完這兩個拼圖，再給下一個。

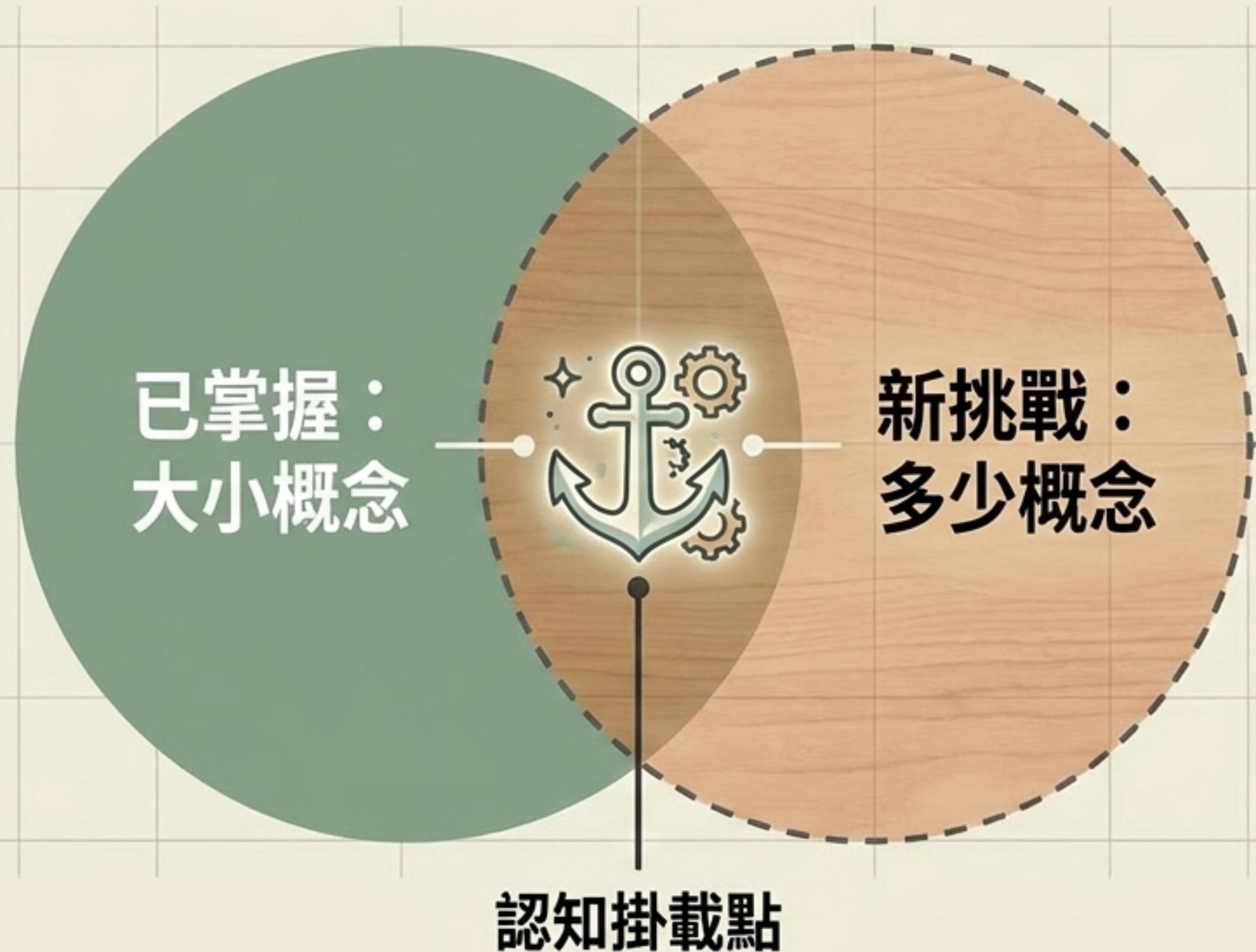


情境 C：吃點心 (Snack Time)

公式：[麵包] + ～漢～ + [麵包]

操作：利用分配食物創造表達需求（拿兩個給媽媽）。

階段二：形容詞疊加， 從「大小」延伸至「多少」



- 孩子的語言能力正在擴展。目前「大與小」的概念已經相對穩定，這是極佳的基礎。
- 我們的策略是：利用已知的「大小」作為鷹架，將未知的「多少」概念掛載上去。
- 不要空泛地解釋數量，必須透過強烈的視覺狀態來輔助聽覺理解。

概念認知穩定度矩陣

(Concept Stability Matrix)

	維度 1：大小 (Size)	維度 2：多少 (Quantity/Volume)	維度 3：新舊 (Condition)
掌握度	 穩定 (Stable)	 發展中， 需視覺輔助	 情境輸入中 (較難)
最佳訓練 情境	收納分類。	食物分配。	物品替換。
實作範例	「大袋子好多」、 「我們放小袋子」。	將「多一點/少一點」與 與孩子的需求「還要」 結合。	舊袋子破了掉不出玩具， 直接換新袋子並解釋。

容錯與接住：無痕修正法 (Seamless Error Correction)

情境：孩子看著小袋子，
卻說出大袋子。



大袋子

✗ NG 行為：立刻打斷，要求他重唸
行為：立刻打斷，要求他重唸「不對，這是小袋子，你說一次小袋子。」（這會中斷溝通意願）

✓ 正確操作：直接幫他修正並繼續。大人只需自然地回應：「哦，是小袋子。小袋子你要放幾個？」

關鍵洞察：當我們在句型中剛加入「多與少」的新概念時，孩子的處理器正在超載。此時降低對精準度的要求，順水推舟，讓他「聽」到正確答案即可。

數量概念代換公式：看見「多與少」

抽象的數量必須具象化。如果家中物品不夠明顯，用他最喜歡的食物來練。



少一點



一湯匙



多一點



量詞視覺化

用湯匙作為單位。問孩子：「一湯匙的魚，要多一點嗎？」讓他看著湯匙裡的魚變多。



「還要」的升級

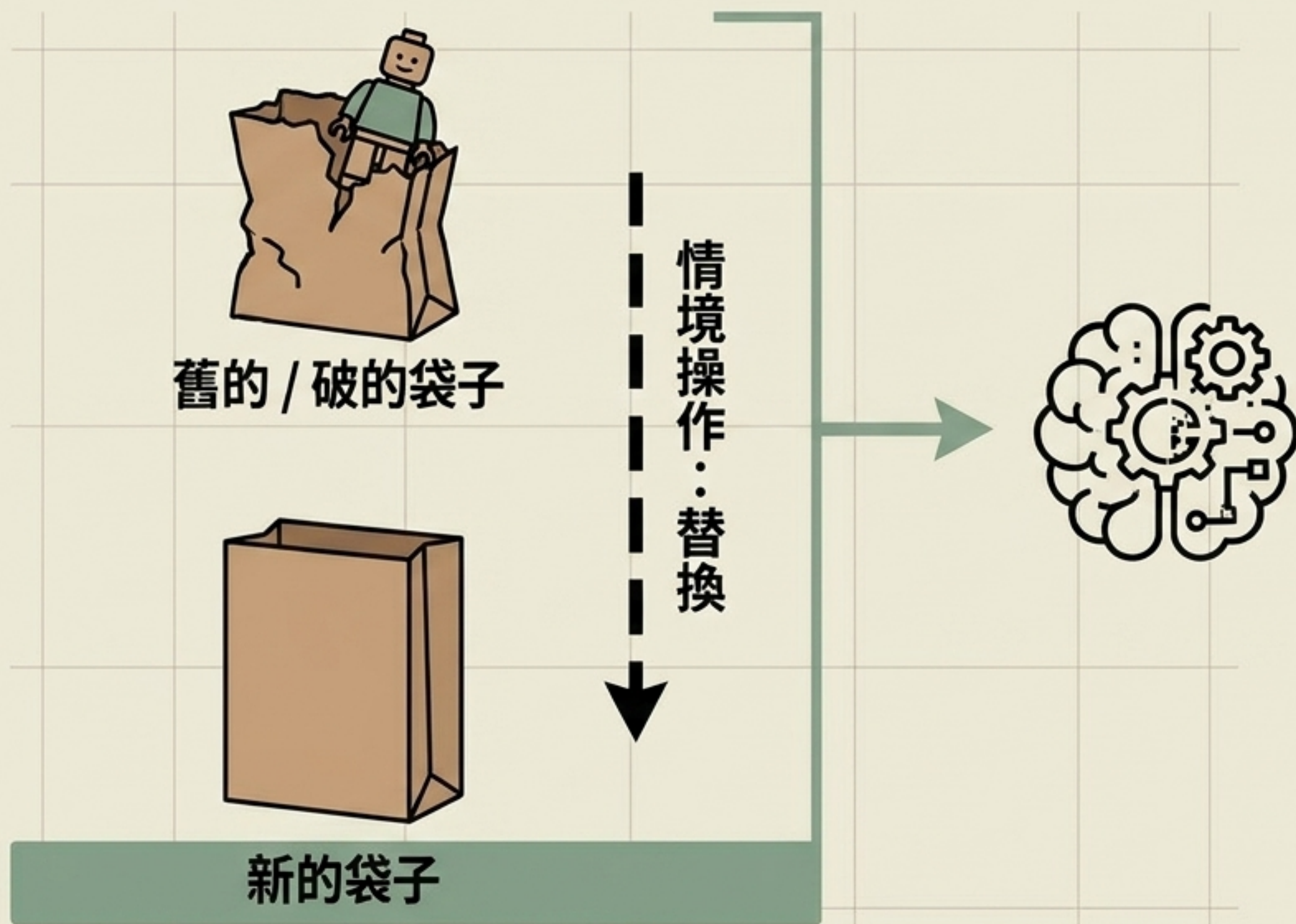
當孩子說「還要」時，大人在給予時複述：「還要『多一點』」，將新詞彙（多一點）無縫綁定在他原有的需求（還要）上。



實體操作

請他「幫媽媽拿多一點」，讓他實際抓取一把或兩把，透過觸覺強化數量差異。

降維打擊的相反：高階情境輸入 (Contextual Immersion)



- 🎯 核心目標：對於「新/舊」這類較難的概念，目標不是要他馬上說，而是要他聽。
- ⌚ 介入時機：當舊袋子破掉，玩具掉不出來時，孩子會覺得奇怪。這就是最佳時機。
- 🧠 把大腦當作 4 歲來對話：拿出新袋子，使用較難的完整句子向他解釋：「你看，袋子換新的了，那個破掉了。」
- ✅ 成效：即使孩子聽不懂完整文法，他能透過「情境的落差」與你的「解釋」，自動拼湊出「新」與「舊」的關聯。

階段三：挑戰大魔王——「社交問句」為何當機？

家長痛點：「問句好難練！要他去問媽媽能不能吃優格，他就卡在原地當機。」



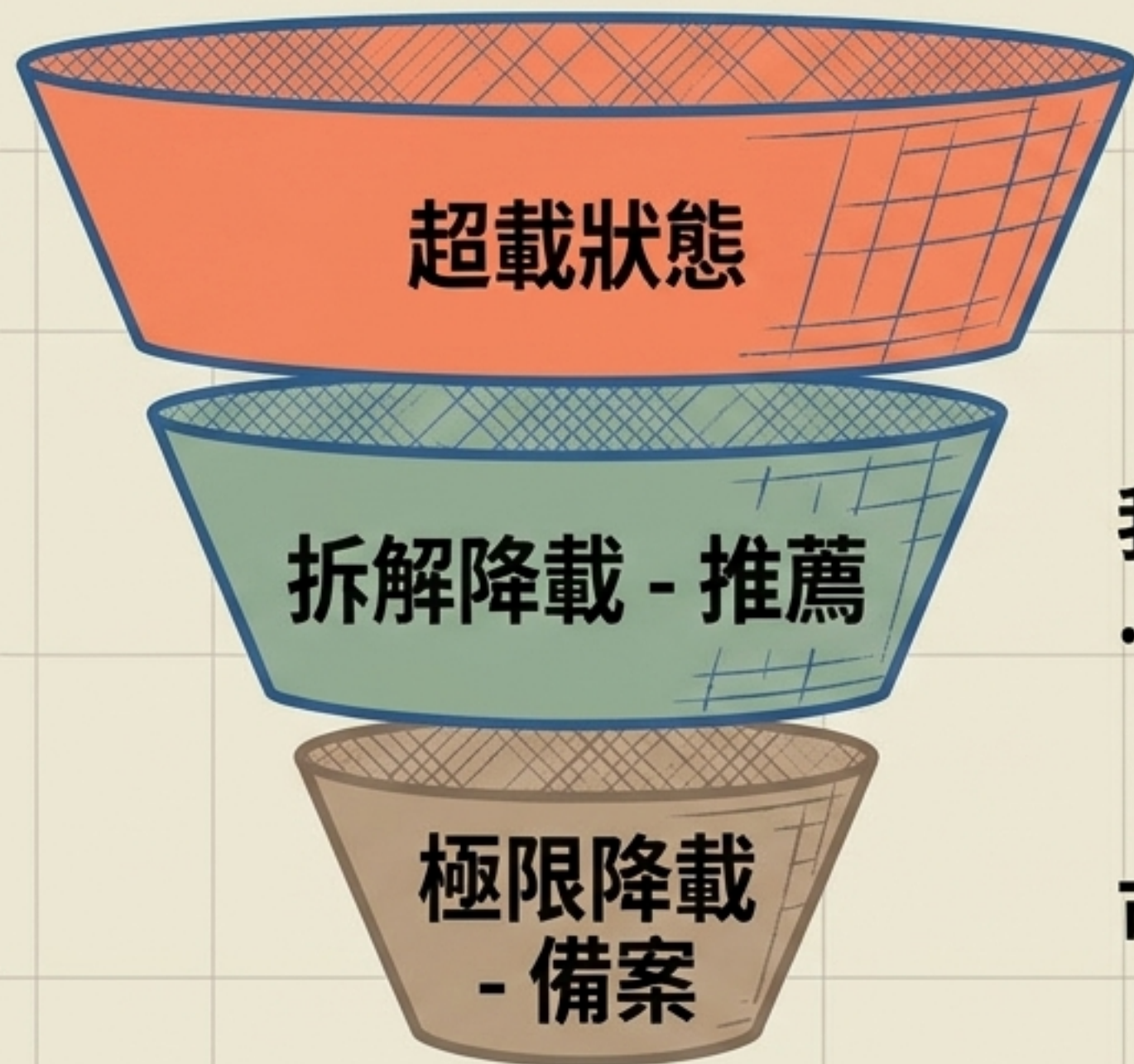
媽...我可
不...吃...



解構當機原因：

1. 習慣性回路衝突：以往他習慣直接宣告「我要吃優格」，現在要轉換成徵求同意的「問句」，大腦路徑需要重塑。
2. 句型過長：字數一旦變多，中間的結構字（可不可以）就會發音模糊或遺漏。
3. 角色切換：從「表達需求」變成「發起互動」，認知負載達到頂峰。

句型降載漏斗：拆解與降低難度



我可不可以吃優格？ → (孩子卡住 / 結巴)

我可以... (停頓)
...吃優格嗎？

→ (將長句切成兩半，給予大腦緩衝時間。孩子通常拆完兩句後，能自己接起來。)

可以吃優格嗎？

→ (如果依然卡住，直接捨棄主詞，縮短字數，確保這次溝通能成功結束，不拖延過久。)

注意：千萬不要讓提示過程拉得太長，否則溝通的樂趣會被消磨殆盡。

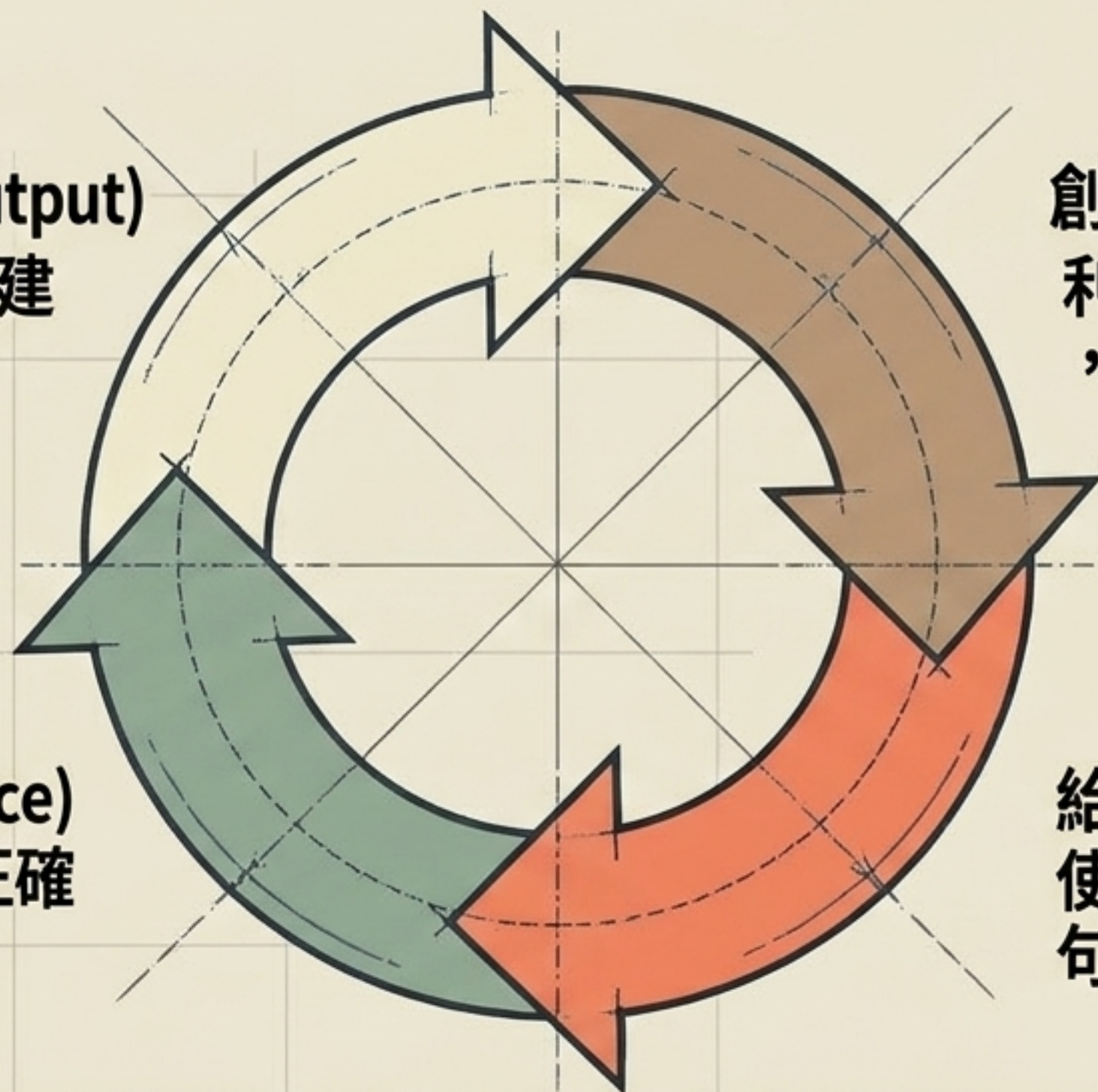
總結：啟動「動態溝通迴圈」

成功表達 (Successful Output)
順利獲得物品，大腦建立正向語言迴路。

創造需求 (Create Need)
利用食物分配、拼圖扣留，讓他「必須」開口。

容錯接住 (Error Tolerance)
不嚴厲糾正，自然示範正確說法，維持溝通動能。

給予鷹架 (Provide Scaffold)
使用延音橋樑、站位提示、句型降載，幫他鋪路。



語言的建築沒有捷徑，但透過精準的鷹架，
我們能讓孩子的每一次開口，都充滿安全感與成就感。